

NCS ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP
日本コンピュータシステム株式会社

HuCARD

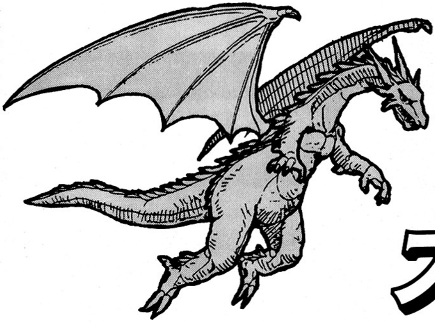
このたびは、NCSのPCエンジン用ソフト「ガイアの紋章」をお買い上げいただき誠に有難うございました。
御使用の前には、この「取扱説明書」をよくお読みになって、正しい使用法でプレイをお楽しみください。



使用上の注意

- カードを交換するときは、必ず電源を切ってから行って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用・保管、強いショックや折り曲げは避けて下さい。
- カードの端子部分に触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないで下さい。
- 健康のため、プレイのときにはテレビ画面から2メートル程度は離れて下さい。また、長時間続けてプレイするときは適度に休憩しましょう。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以上の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。



ストーリー

ガイア。それは剣と魔法の力が支配する幻想の大陸。今、遥かなる太古の時代より続く光と闇の神々の戦いは激しく広がった。そして、神々の力はガイア大陸にも及び、ただならぬ気配が大陸を覆っていた。

ガイア大陸の二大大国、エルスリード王国とヴェルゼリア王国は一時的な平和を保ってはいた。しかし、時のエルスリード国王ジークハルトが光の力を、ヴェルゼリア国王ボーゼルが闇の力を身につけたことにより、事態は急速に悪化した。

偉大な神の力を受けた光の王と闇の王が、一つの大陸に相入れることはないのだから…。

ボーゼルの率いる闇の軍団は狂ったように、侵攻を開始した。光の王ジークハルトは闇の王を打ち倒すことができるのだろうか…。

「ガイアの紋章」は、あなたが指令官となって、光の軍（ライト）と闇の軍（ダーク）の戦いを進めていくシミュレーション・ゲームです。この戦いに勝つには、小手先の技よりも慎重な作戦が大事です。あなたの知性をフル回転させて、闇の軍を打ち破りガイア大陸に平和を取り戻してください。

●「ガイアの紋章」には3つのゲーム・モードがあり、それぞれに違った楽しみがあります。

●それぞれのモードは次の図の様に進みます。

シナリオ・モード

●用意された30のシナリオから自由に選んで作戦研究しよう。

コンストラクション・モード

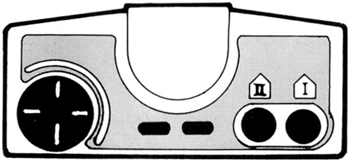
●敵味方の戦力を自由に変えて遊べます。

キャンペーン・モード

●連続した25のシナリオを次々にクリアして、闇の王ボーゼルを倒せ!

ゲーム進行

各種選択画面の操作方法



方向キー：カーソル移動、数値設定、その他設定
Ⓘボタン：決定、ユニット数を増やす
Ⓘボタン：ユニット数を減らす
RUN　：決定（ユニット選択時）
SEL　：次ページを表示（シナリオ選択時）

●リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを初めからやり直すことができます。

次ページへ➡

●プレーヤー選択

誰がライト軍とダーク軍を指令するか決めます。HUMANは人間、COMPUTERはコンピューターを表します。両方ともHUMANにした場合は人間対人間というわけです。マルチタップを使用する時はライト軍は１番、ダーク軍は２番の端子になります。

●シナリオ選択

シナリオのリストが表示されますので、目的のシナリオを選んで下さい。シナリオを選ぶと全体マップとシナリオの文章が表示されます。

次ページへ➡

●プレーヤー選択

誰がライト軍とダーク軍を指令するか決めます。

●地形選択

プレイする地形パターンを選びます。
選んだ後でこれでよいか聞いてきます。

●領土選択

プレイする土地の領土権を決めます。（ルール参照）

次ページへ➡

●ニューゲーム/コンティニュー選択

まず、初めからゲームをするか、途中からするかを決めます。
上下キーと１ボタンで操作します。
ニューゲームを選んだ場合は、１番目のシナリオからポイント12でスタートします。
コンティニューを選んだ場合は、パスワード入力画面になります。
パスワードの入力が正しければ前回の続きができます。

➡前ページより

●魔法選択

使用できる魔法のリストが表示されますので、目的の魔法を選んで下さい。

➡前ページより

●ユニット選択　●魔法選択　●最大ターン数設定

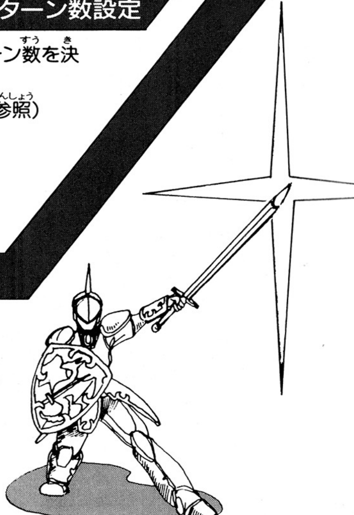
戦闘に参加させるユニットを選びます。
この時、左下のウィンドウには現在カーソルのあるユニットの名前、ポイント、攻撃力(A)、耐久力(D)、射程(R)、移動力(M)が表示されます。
また、右下のウィンドウには地形、領土権マーカー、残りユニット数が表示されます。ユニットは全部あわせて20個までです。

最大ターン数を決めます。
(ルール参照)

➡前ページより

●ユニット選択　●魔法選択

キャンペーンの時のみ残りポイントよりも、高いポイントのユニットは登場させられません。





●戦闘

戦闘は次の様に進みます。
この手順を「ターン」と呼びます。

魔法表示

両軍の使用する魔法を一定時間表示します。
魔法が失敗した場合は「しようしない」となります。

イニシアティブ決定

ここでは、ライト、ダークどちらが先攻権を持つか決定します。
自動的に「サイコロ」が振られて、最後に表示された陣営が先攻権を持ちます。
また、現在ターン数／最大ターン数も同時に表示されます。

先攻者行動 ／ 後攻者行動

人間の場合は 次ページに示す操作法に従い、作戦行動をとってください。
コンピュータの場合はすべて自動的に作戦行動をとります。

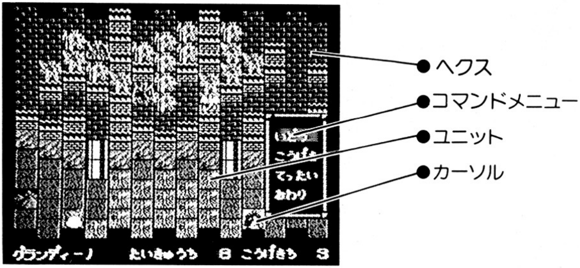
終了判定：（画面にはあらわれません）

両陣営の攻撃が終了した時点で、どちらか一方のユニットがなくなっていた場合は、戦闘終了ですから、評価画面に移ります。また、双方のユニットが残っていれば、新しいターンに入り、これまでの手順を繰り返します。

●評価画面

ライト軍の戦いぶりを、圧勝、勝ち、敗北の３つに評価します。この時キャンペーンモードであれば、パスワードが表示されますからメモしておきましょう。

戦闘時操作法



●カーソル（ライトは水色、ダークは緑）を上下左右キーで命令を下したいユニットに合わせます。
●Ⅰボタンを押すことによりコマンドメニューが現れますから命令を選んで下さい。

移動……これを選ぶとメニューが消えて、行けるヘクスは明るく、行けない所は暗く表示されます。明るいヘクスにカーソルを合わせてⅠボタンを押せば、ユニットは移動します。

攻撃……攻撃できる敵ユニットが明るく表示されますので攻撃したいユニットにカーソルを合わせてⅠボタンを押せば、攻撃をします。

撤退……弱ったユニットをマップ下端へ逃がすコマンドです。
移動力がマップ下端に及ばないユニットは撤退できません。
逃がした戦力は損害になりません。

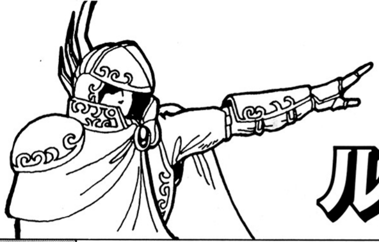
終わり……命令をすべて終えたとき、この命令で次のターンに進みます。

●グレーで表示されているコマンドは使えません。

●通常の状態でSELECTキーを押すことにより、システムメニューを開くことができます。システムメニューには以下のコマンドがあります。

ファースト／スロー……アニメーションをオフ／オンします。

オート……そのターンの残りの命令をコンピュータに任せます。



ルール

ポイント制	キャンペンモードでユニットを買うためにはポイントが必要です。 ポイントは戦果により増減します。撤退した兵力は損害になりません。 また、終了ターン数によっても増減します。終了ターン数でのポイントは評価画面に示されます。最大ターン数を越えていればマイナス、越えていなければプラスです。
領土権	イニシアティブ（先攻権）決定のときに領土権を持っている方がイニシアティブを得る確率が高くなります。
移動	各ユニットは1ターンに1回移動できます。ただし、既に攻撃を行ったユニットは移動できません。 陸上、海上ユニットは地形の移動コストによって移動力を消費しながら移動します。 航空ユニットの移動コストは常に1です。各ユニットはそれぞれの特性により入れる地形、入れない地形が決っています。
ZOC 支配地域 ルール	ZOCとは敵ユニットに隣接するヘクスのことで、味方ユニットが移動の途中でここに入ると必ず停止しなければなりません。 ZOCからの移動は通常どおりです。
攻撃	各ユニットは1ターンに1回攻撃できます。 ユニットは射程内にある敵ユニットを攻撃できます。ただし、射線上に木、岩、斜面、城壁のヘクスがあると射線妨害となり、攻撃できません。 ユニットは射線妨害にはなりません。

修正	攻撃が行われた時に、その状況により戦果に修正が加えられます。 ●地形修正：下の表の様に、地形により戦果に修正が加えられます。航空ユニットには地形修正は行われません。 ●航空修正：航空ユニットが航空ユニット以外のユニットから攻撃を受けた場合、航空ユニットに有利な修正が加えられます。

	ユニット別移動コスト			地形修正	
地形	陸上	水上	航空	防御	攻撃
平地	1	×	1	―	―
森林	2	×	1	有利	―
斜面	2	×	1	―	有利
砂地	1	×	1	不利	不利
石畳	1	×	1	―	―
城壁	×(2)	×	1	有利	―
橋	1	×	1	―	―
岩	×	×	1	―	―
水上	×	1	1	不利	―

（注）×印の地形には入れません。

反撃	隣接する敵ユニットから攻撃を受けた場合、防御側のユニットに反撃能力があれば、自動的に通常の攻撃力で反撃します。
魔法	魔法が成功したとき、ライト側なら白く、ダーク側なら黒く画面がフラッシュします。
ドラゴン	ドラゴン（ライト、ダーク共）を人間が操作することはできません。ドラゴンは勝手に行動します。ドラゴンが撤退することはありません。
ユニットの性能	耐久値：ユニットの体力を示します。この数値が0になるとユニットは消滅します。 攻撃値：ユニットの攻撃の強さを示します。 移動力：この数値が高いと移動できる距離が長くなります。 射程：敵がこの数値の距離内にいれば、攻撃できます。（単位はヘクス）

魔法チャート

名称		効果	成功確率(%)
1	力	攻撃に成功すると50%の確率で追加ダメージ	100
2	剣	攻撃回数＋1	30
3	技	命中確率＋20%	50
4	甲	攻撃され命中したとき30%でダメージ無効	100
5	鎧	耐久力＋2	30
6	加速	自軍移動力×2	50
7	減速	敵移動力×1/2	50
8	もや	両軍全ユニットの射程距離1/2	80
9	霧	両軍全ユニットの射程距離1	50
10	風	もや、霧を無効にする	100
11	稲妻	ゲーム開始時、敵全ユニットに対し攻撃回数２で攻撃	30
12	雷雲	毎自軍フェイズ開始時に20%で全敵ユニットに対し攻撃力１で攻撃	100
13	竜巻	ゲーム開始時にユニットごとに自軍15%、敵20%で飛ばされる	100
14	時空	自軍のみ、あらゆる地形効果を無視	50
15	圧迫	毎敵フェイズを10%の確率でパスさせる	100

ユニットチャート（ライト・サイド）

名称	攻撃値	射程	耐久値	移動力	区分	備考
ライトロード	3	4	8	2	陸上	反撃
グランディーノ	3	2	8	2	陸上	
ファルコンナイト	2	1	2	5	航空	
ライトナイト	2	1	4	3	陸上	
ファイター	1	1	2	2	陸上	反撃
アーチャー	1	3	1	2	陸上	城壁へ入れる
ホワイトドラゴン	?	?	?	?	航空	
アーマーナイト	2	1	6	2	陸上	反撃
ドラゴンナイト	2	2	5	5	航空	
クロスボー	2	5	1	1	陸上	
アクアファイター	1	1	1	2	水上＋陸上	反撃
タートルナイト	1	1	10	1	水上＋陸上	
アクアナイト	2	1	4	3	水上	
ガレーシップ	2	4	6	2	水上	
シビリアン	—	1	1	2	陸上	
74式戦車	5	7	9	3	陸上	
現用歩兵	2	4	1	2	陸上	城壁に入れる
AH-1コブラ	7	5	5	7	航空	
ジープ	3	4	2	4	陸上	
足軽	1	1	1	2	陸上	反撃
騎馬武者	2	1	2	3	陸上	反撃
鉄砲	2	4	1	2	陸上	
忍者	3	1	2	2	陸上	反撃

NCS ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
TEL. 03-486-6588
(お問い合わせはソフトウェア・プロダクトまで)